

FANÁTICA

REINVENTA CON NUEVOS OÍDOS



tercera época 2013, Nº 10



Música de 8 bits - Castlevania
Megaman - Silent Hill - Mario Bros
Metroid - The Minibosses- Metal
Gear Solid - Jean-Michel Jarre
Depeche Mode





Director editorial

Keshava Quintanar Cano

Consejo editorial

José Roberto Cruz Núñez

Daniel Cruz Vázquez

Rita Lilia García Cerezo

Reyna Rodríguez Roque

Rodolfo Sánchez Rovirosa

Fernando Velázquez Gallo

Ana Laura Yáñez Piñon

Colaboraciones a:

revistafanatika@gmail.com

Arte y diseño

Isaac H. Hernández Hernández

(Izaach3)

mardeiguanas@gmail.com

Difusión y relaciones públicas

Ivonne Soto Soto

Corrección de estilo

Édgar Mena L.



Fanátika en facebook

[/Fanátika](https://www.facebook.com/Fanatika)



Consulta nuestras versiones electrónicas en

www.issuu.com/fanatika

Fanátika, la Revista Musical del CCH, proyecto INFOCAB PB402513, es una publicación de divulgación cultural, los derechos de textos e imágenes aquí contenidos son propiedad de sus respectivos autores.

Fanátika, tercera época, número 10 tiene un tiraje de 1000 ejemplares, se imprimió en agosto de 2013, en Gráficas Mateos, Tajín 184, Col. Narvarte, México D.F. tels: 5519-6392 y 5530-0791, graficas_mateos@prodigy.net.mx

Índice

Los videojuegos y la música de 8 bits	pág. 6
David Cuenca Orozco	
Del bit al soundtrack	pág. 12
Teodoro Raúl Santos Fernández	
La Música, el otro jugador en Silent Hill	pág. 20
Isaac Hernández	
Más allá del sonido	pág. 28
Jésica Vianey Fería Hernández	
Mi vida con un gamer	pág. 30
Sandy Alhelí Arango Barajas	
Jean-Michel Jarre en el Zénith	pág. 32
Adriana Pérez Zúñiga	
Depeche Mode	pág. 38
Diego Armando Arias Balderas	
Música electrónica	pág. 42
Carlos Alberto Pérez Padilla	
El hombre sin rostro	pág. 44
Jonathan Periañez Fernández	
Séptima de Beethoven, segundo movimiento	pág. 46
Elisa Parra Flores	
Me gusta el Gamecube	pág. 48
Iván Quintanar y los Dinosaurios Espaciales	
Viñetas	pág. 50
Édgar Mena	

Fanátika, la revista musical del CCH, está hecha por y para los alumnos del CCH. Recuerda que recibimos tus colaboraciones en el correo revistafanatika@gmail.com

En nuestro próximo número: música tribal.

Directorio UNAM

Dr. José Narro Robles

Rector

Dr. Eduardo Bárzana García

Secretario General

Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez

Secretario Administrativo

Dr. Francisco José Trigo Tavera

Secretario de Desarrollo Institucional

Enrique Balp Díaz

Secretario de Servicios a la Comunidad

Lic. Luis Raúl González Pérez

Abogado General

Renato Dávalos López

Director General de Comunicación Social

Dr. Dante Jaime Morán Zenteno

Director General de DGAPA

Directorio CCH

Lic. Lucía Laura Muñoz Corona

Directora General

Directores de los Planteles

Lic. Sandra Aguilar Fonseca

Azcapotzalco

Dr. Benjamín Barajas Sánchez

Naucalpan

Dr. Roberto Ávila Antuna

Vallejo

Lic. Arturo Delgado González

Oriente

Lic. Jaime Flores Suaste

Sur



Editorial

Bienvenidos al número 10 de Fanátika, donde exploraremos mundos de 8 bits y música que ambientará las más trepidantes aventuras. Viajaremos en el tiempo hasta llegar a las consolas que hicieron soñar a los gamers veteranos con Pac-man, Mario Bros, Arkanoid; de la misma forma, nos adentraremos en la banda sonora de juegos como Castlevania, Metal Gear Solid, Megaman, Metroid, Silent Hill; y compartiremos cómo es la complicada y contradictoria vida con un gamer.

Jean Michell Jarre y Depeche mode aderezarán la parte electrónica de este número. Cerraremos este viaje de píxeles con creaciones literarias de jóvenes autores: Elisa Parra Flores, Jonathan Periañez Fernández, Iván Quintanar Valencia y Édgar Mena ¡Start game!

Agradecimientos a 8 y 64 bits

Queremos agradecer a la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA), de la Secretaría General de la UNAM; a todo el equipo de INFOCAB; a la Dirección General del CCH y a la Secretaría de Comunicación Institucional; a la Dirección y al Departamento de Información de cada uno de los Planteles; en especial a los profesores y alumnos siguen saltando obstáculos con tortugas de caparazón puntiagudo para salvar a su princesa; y derrotar a esos grandulones lanzafuegos que nos hacen creer que la vida es difícil, a esos descubridores de nuevos mundos está dedicado este número.

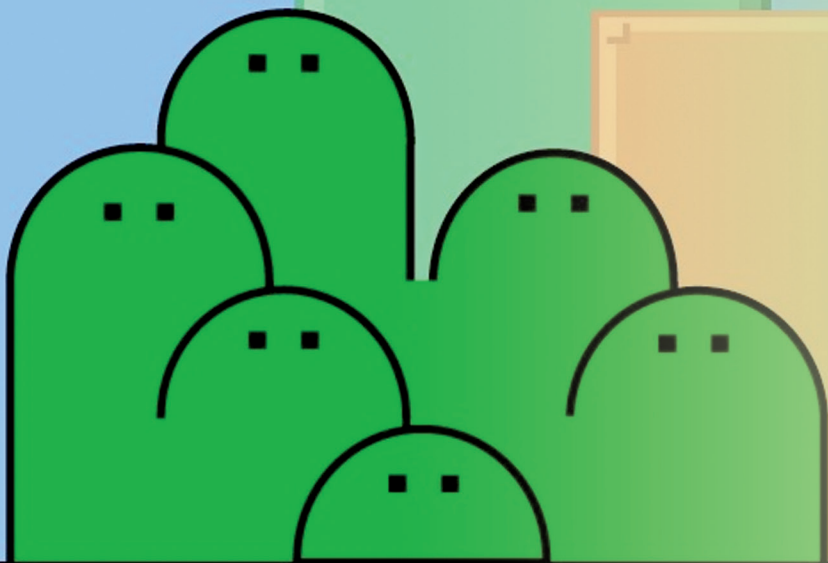


LOS VIDEO JUEGOS



Y LA MÚSICA DE 8 BITS

*David Cuenca Orozco**



Los videojuegos, aunque parezcan sistemas digitales interactivos muy novedosos, en realidad tienen más de cuarenta años de haber surgido como un mercado transnacional. Eso quiere decir que son una industria tecnológica de consumo masificado, que se ha introducido en millones de hogares y espacios públicos por casi todos los rincones del mundo.

Dichos juegos de video, o también denominados juegos digitales interactivos, han imbricado recientemente en su diseño elementos tales como los sistemas de comunicación instantánea persona a persona, Internet y otras formas de interconexión en red, así como sofisticados reproductores de audio y video.

Lo anterior lleva a pensar que también existen nuevas maneras de entrar en contacto con ellos, de jugarlos y de pensarlos en la sociedad. Esto porque, simultáneamente, pueden ser artefactos de comunicación y entretenimiento, además de vehículos que interceden en el proceso de construcción de un determinado sentido para los jugadores.

Incluso, la presencia de estas tecnologías audiovisuales ha logrado consecuencias en múltiples campos como la

educación, la cultura y las artes. Particularmente, han impreso determinados significados que han orientado sentidos específicos respecto a la música electrónica.

En nuestros días, existen diversos artistas sonoros que realizan verdaderos *raves* o festivales de música electrónica donde los temas principales son precisamente distintas piezas sonoras de videojuegos. Puntualmente retoman sus melodías más características y las mezclan o fusionan con otros géneros electrónicos como el *house* y el *trance*, por mencionar algunos.

A estos eventos acuden cientos de personas para disfrutar una experiencia sensible de orden auditivo, por medio de la experimentación de melodías rescatadas de videojuegos clásicos, las cuales son capaces de evocarles viejos



SCORE — 000000 TIM
PLAYER
ENEMY

Zapotecno de Chema64



recuerdos de diversión y desafío al lado de su consola preferida.

Dichos eventos de música electrónica, denominados de *8 bits*, se acompañan de efectos visuales hechos por imágenes de videojuegos, con sus personajes, historias, o rostros más prominentes del medio.

Otro efecto visual empleado en estos eventos de música electrónica es el *mapping*. Se trata de diseños visuales referentes al videojuego, articulados en capas y

desplegados en paredes o superficies planas mediante cañones de video.

Estos efectos visuales se despliegan de manera paralela a la música electrónica de *8 bits* durante dichos festivales esto da la sensación de ser una verdadera ambientación digital que gira fundamentalmente en torno al videojuego. Así, el mundo del videojuego se imbrica y extiende hacia la música.

Ahora bien, si actualmente la música *8 bits* es un tipo de música electrónica inspirada directamente en el mundo del videojuego, cabe mencionar que además es ejecutada por medio de consolas de videojuegos, sobre todo portátiles. Por ejemplo, desde un sistema de juego **GameBoy** es posible sintetizar sonidos de *8 bits* para generar melodías y tocar por horas empleando el sistema de juego como tornamesa.

Pero eso no siempre fue así. Este tipo de música, inspirada y gestada desde el videojuego,



♥-15
P-03

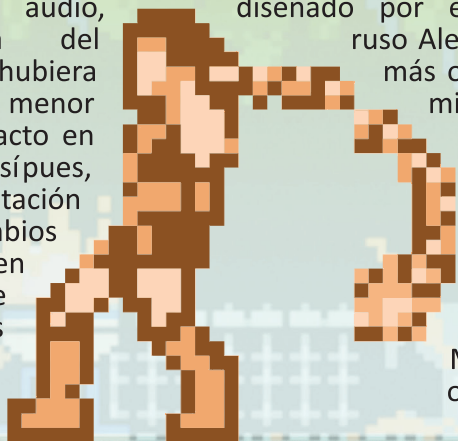
(también conocida como *chiptunes*) tiene sus orígenes en los *chips* de música incorporada a los sistemas de videojuegos clásicos, es decir, se generó a partir de aquellos circuitos integrados que trabajaban con datos de un máximo de *8 bits* los cuales se instalaban a las tablillas de las primeras consolas, como la **Commodore 64** y el **Atari 2600**.

Dichos circuitos integrados permitían desplegar melodías con un peso menor a *100 kb* las cuales podían perfectamente incrustarse y desplegarse junto a las mecánicas visuales de los primeros títulos de juego. Entonces, es de imaginarse que, sin un sistema de expresión de audio, la tecnología del videojuego hubiera tenido un menor atractivo e impacto en todo el mundo. Así pues, su implementación marcó cambios significativos en la manera de contar historias y ponerlas a jugar.

Los sonidos en *8 bits* eran verdaderos *loops*, es decir, *samples* sincronizados capaces de articularse de forma entrelazada a manera de secuencia. Al crearse una melodía, su inicio encajaba con el final y al reproducirse, podía apreciarse como una larga pieza sonora continua.

Una de las más famosas melodías en *8 bits* de todos los tiempos es sin duda la reproducida durante el inicio de cada partida dentro del videojuego **Pac-Man**, un título creado en Japón por Toru Iwatani a inicio de los años ochenta para la empresa Namco. También es legendaria la melodía de **Tetris**, juego diseñado por el matemático ruso Alekséi Pázhitnov, más o menos por la misma época.

Con el paso del tiempo, la música de *8 bits* fue volviéndose cada vez más elaborada. Más adelante, otras famosas



**David es colaborador digital de Fanátka; estudiante en la maestría en Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.*

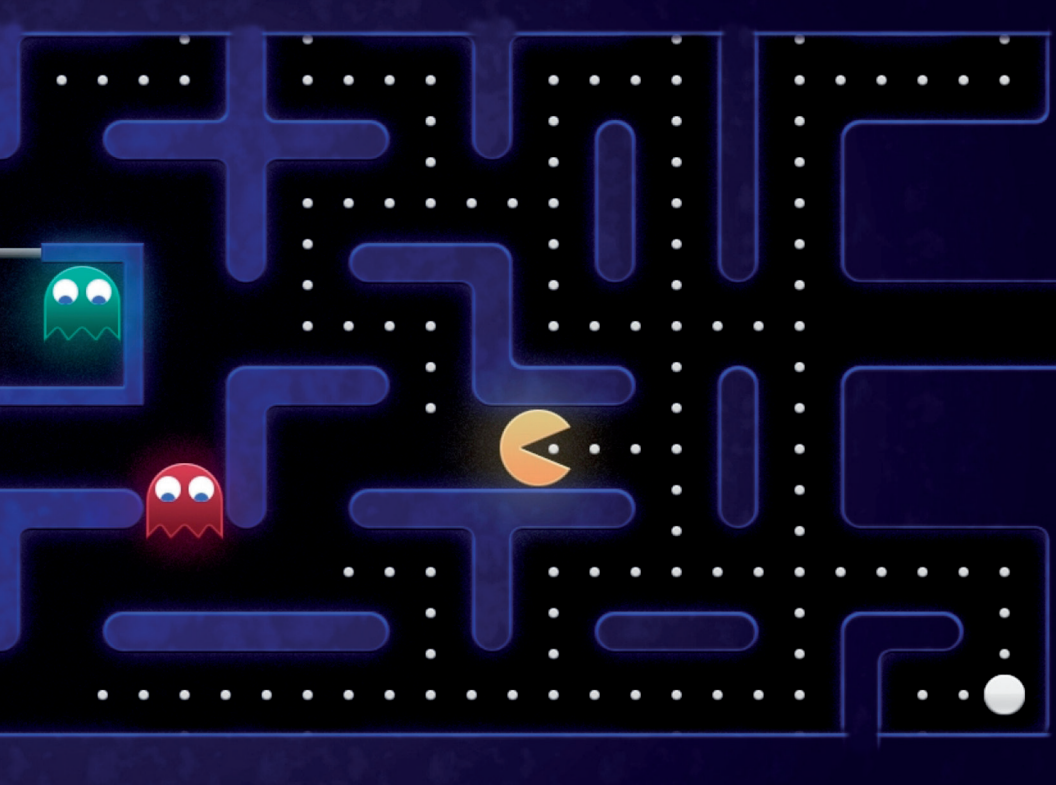
Su área de investigación es Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación: Nuevas Interfaces audiovisuales y juego digital.

melodías serían las de **Mario Bros**, **The Legend of Zelda**, **Castlevania**, y otros títulos más que podían jugarse en el *Nintendo Entertainment System* (también conocido como **NES**) o **Tiny Toons**, **Bart vs the Space Mutants**, **Wario Land** y otros disponibles para el **Nintendo GameBoy**.

Actualmente, existen en todo el mundo artistas sonoros, como **Analog**, **Meneo**, **Ninho**, **Noir**, **Chema64**, por mencionar

sólo algunos, quienes emplean sonidos de *8 bits* en sintetizadores complejos como el **Elektyron SidStation**, realizando festivales de este tipo de música electrónica básicamente con un dispositivo **GameBoy**.

La música *8 bits* nunca se fue, al contrario, ahora que distintos *softwares* de creación y edición de música electrónica permiten desarrollar sonidos de mayor complejidad es cuando se ha retomado este género. En realidad es tomado en cuenta



como el estandarte de toda una generación: la “generación nintendo”.

No es únicamente un estilo musical que revive el espíritu de una época, sino un nuevo género para componer sonidos electrónicos inspirados en otras formas tecnológicas que en realidad no están alejadas entre sí. Mezclar e hibridar el sentido de un bien simbólico ya sea auditivo, visual o mixto es lo de hoy.



Del bit al soundtrack

*Teodoro Raúl Santos Fernández**

Los videojuegos son visualmente increíbles, además cuentan con un elemento que tiene una importancia mayor que lo visual, hablamos de la música, que es uno de los pocos lenguajes universales. No importa el idioma en el que la escuchemos, la música se compone principalmente de notas que mundialmente no cambian, es por ello que un compositor ruso nos puede hacer disfrutar de la misma manera que un compositor mexicano o japonés.

La música en los videojuegos tiene un valor extra, ya que a diferencia de una composición musical ordinaria, (se debía programar dentro del juego), actualmente se puede tener una banda sonora extensa y con participación de artistas renombrados, pero si nos remontamos a la música de los 8 bits veremos que tener una composición musical para un juego era todo a base de lenguaje computacional, nada de instrumentos tradicionales, lo cual le agregaba un elemento de originalidad, ya que la melodía se componía específicamente para un nivel o una ambientación.





The MiniBosses



Los inicios al estilo 8 bits

Si eres un fanático de los videojuegos y has tenido la oportunidad de jugar en cualquier versión los juegos del *Nintendo Entertainment Sistem (NES)*, de los ya lejanos años 80, es imposible que no reconozcas la tonada de un nivel de **Super Mario Bros**, de **The Legend of Zelda** o de un **Megaman**.

Pero un juego de esa consola que destacó musicalmente hablando, me refiero a **Castlevania 3: Dracula's Curse**. La banda sonora de este título fue compuesta por H. Maezawa, Jun Funahashi y Yukie Morimoto y ha sido la inspiración para trabajar al menos en todas las bandas sonoras de las entregas de **Castlevania** que le han seguido.

Otra gran banda sonora es por supuesto la de **Megaman 2**, juego no sólo recordado por su extrema dificultad, sino por su excelente música ambiental; cada nivel y cada jefe tienen su acompañamiento y resulta increíble lo que se podía lograr con tan pocos recursos en aquellos años.

Pero si les gana la curiosidad, después de escuchar la música de los juegos antes mencionados, búsqüenla con el grupo **The Minibosses**, este grupo musical es bien conocido por llevar esos *bips* de los juegos de 8 bits a las guitarras eléctricas, bajos y baterías, lo cual demuestra el arte consistente en la composición de una banda sonora de un videojuego.



Evolucionando de CD's a blue rays

Los videojuegos forman parte de nuestra sociedad. Desde su creación, a mediados de los cincuenta, con gráficas pobres; hasta el día de hoy, con modelados 3D, los videojuegos actuales nos sorprenden por sus texturas, luces y virtualidad.

Conforme ha avanzado la tecnología en el desarrollo de animaciones y paisajes más complicados para un videojuego, a la par hemos podido escuchar la mejora en los contenidos musicales de los videojuegos. Junto a este progreso también ha ocurrido un poco de retroceso, ya que algunos programadores prefieren tomar música ya existente de artistas conocidos para ambientar su obra. Esto ha dejado que la originalidad pierda un poco de terreno, pero no todo es tragedia en el mundo del juego de video; ya que también nos ha dado la oportunidad de escuchar la genialidad de grandes compositores.

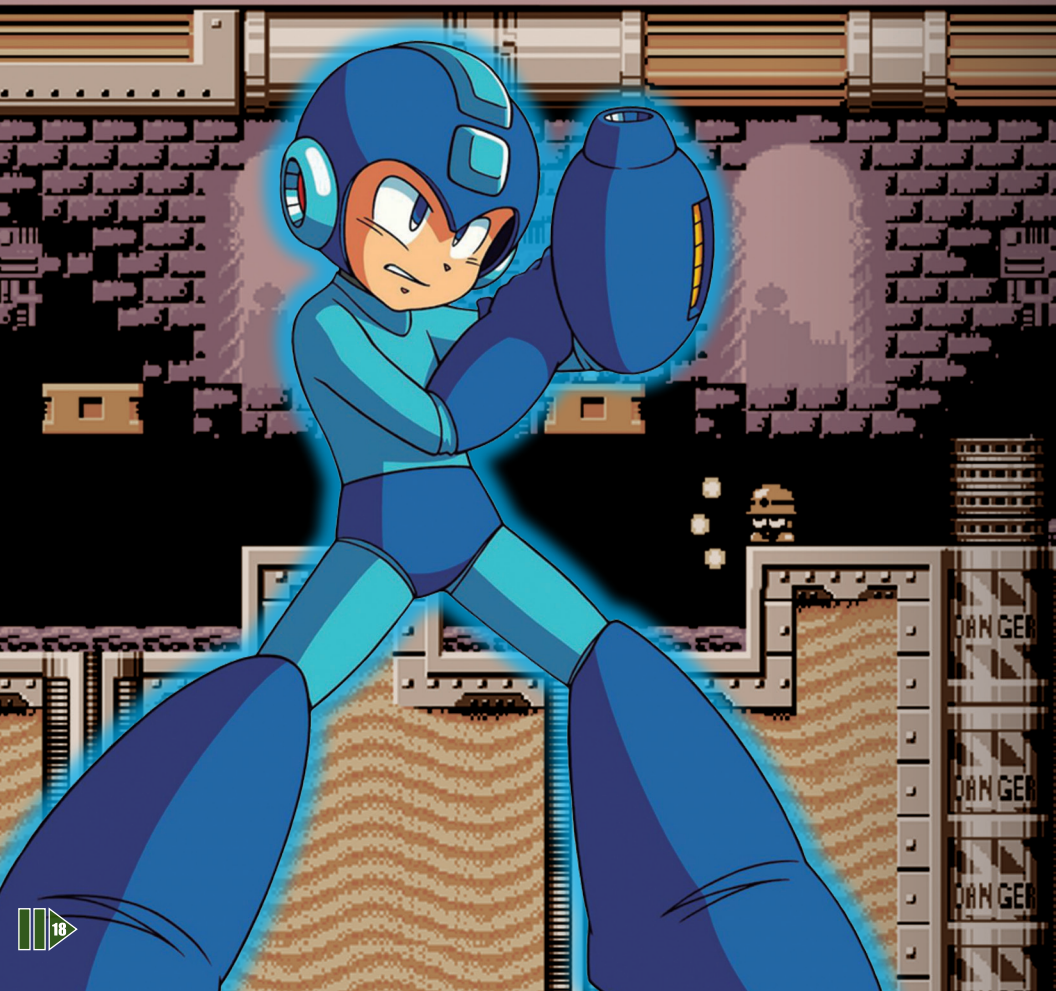
La mayoría de los juegos con temática de rol, ya sea un **Final Fantasy** o un **Metal Gear Solid** contienen música original y eso es lo que en cierto modo los hace juegos fuertes, te dan una experiencia única. Compositores como Yasunori Mitsuda (banda sonora de **Chrono Cross**), Óscar Araujo (**Castlevania Lords of Shadow**) o Gustavo Santaolalla (**The Last of Us**) son algunos ejemplos que de verdad merecen un reconocimiento por su gran trabajo en la ambientación de los títulos que tenemos en cada consola.



The Last of Us - La música de *The Last of Us*, por Gustavo Santaolalla (Subtitulado) - PS3



* Teodoro es egresado de la Lic. en Comunicación de la FES Acatlán, apasionado de los cómics y fundó una revista digital Ultimavida.com, desde la que puede ver universos alternos digitales.



El track final

Dentro de los videojuegos, la música tiene una importancia mayor a la de las imágenes, como en una película nos brinda el ambiente y agrega emoción a la experiencia del jugador, mucho más si se trata de melodías compuestas específicamente para el juego en cuestión, porque aunque no niego que es sensacional destrozarse o caminar en un mundo con **Highway to Hell** de AC/DC de fondo, no hay comparación en tener una pieza de arte como **Vampire Killer** de **Castlevania**, **Old Snake** de **Metal Gear Solid 4** o **Time's Scar** de **Chrono Cross**, por mucho son piezas de arte que nos llevan de una forma increíble por los mundos fantásticos de los videojuegos.

No pierdan la oportunidad de escuchar con atención cada melodía cuando recorran el mundo virtual que más les agrade, ya que siempre que escuchan con atención el mundo los atrapa y los sumerge en una nueva experiencia. La música es vida y armonía.



The Minibosses - Mega Man 2



La música, el otro jugador en

SILENT HILL

Isaac Hernández*

El Juego

Una llamada telefónica, una carta o una incontrolable obsesión puede llevarte a **Silent Hill**, un letrero te dará la bienvenida a este siniestro lugar del que difícilmente verás la salida, ya que sus límites están rodeados por un abismo infinito.

Silent Hill es un pueblo abandonado que curiosamente no vemos mucho en el desarrollo de la historia, en este lugar, desafiando toda lógica, coexisten, además de nuestro mundo, otros dos. El primero es una suerte de purgatorio lleno de niebla (*Fog World*) y otro mucho peor (*Otherworld*), donde habitan seres anormales y desfigurados. En ocasiones estos dos mundos se interconectan y compactan dando como resultado el *Nowhere*.

Desde que vio la luz (o la oscuridad en su caso) en 1998, **Silent Hill** demostró tener algo que a los *gamers* nos apasionó, y no radicaba en sus gráficas ni en el delirante uso cinematográfico de la cámara; sino en la perturbadora música y los efectos ambientales que entre ambos nos obligan al filo del asiento, desde que tomamos el control (*joystick*) para asumir el rol de sus protagonistas con oscuro pasado.

La música inunda las calles bajo el manto de la niebla, que provoca la sensación de un pueblo fantasma; pero no es lugar vacío, en medio habitan horrores emanados de la psique de los personajes que habitan este lugar, reflejo de sus miedos inconscientes, pues al parecer sus culpas y pecados se manifiestan físicamente ahí.

La Música

Quien desde la penumbra de su sala haya jugado **Silent Hill** sabrá que en las calles de aquel pueblo ficticio habitan más que monstruos traídos de otra dimensión, y es que este juego explota de forma siniestra los sonidos y la música que son los otros jugadores de **Silent Hill**.



Akira Yamaoka



“ Yo era débil. Es por eso que te necesité, necesitaba de alguien que me castigase por mis pecados. Pero eso ya se acabó. Ya sé la verdad. Es el momento de terminar con esto.”

-James Sunderland, al darse cuenta del propósito de *Pyramid Head*.

“ En la vida diaria, el completo silencio en el ambiente de uno es inusual, ¿no te parece? Así que de la misma manera, cosas como pasos y gente sufriendo están incluidos hasta en el juego. Uno responde a sonidos que no están relacionados con el juego y una vez que uno es devuelto a la realidad, uno está más inmerso en el mundo del juego. Este tipo de efectos es a lo que apunto. La probabilidad de que ocurran es al azar, así que el punto en el que estos sonidos son escuchados deberían diferir dependiendo del jugador. Sin la importancia puesta en la atmósfera en *Silent Hill*, su producción no sería posible, ¿no?”

- Akira Yamaoka hablando sobre los efectos de sonido de *Silent Hill*.



El máximo responsable de ello es Akira Yamaoka compositor nipón que ha musicalizado varios videojuegos como *Gradius Deluxe Pack*, *Contra: Shattered Soldier* o *Lollipop Chainsaw* (sí, el de la sensual porrista con su motosierra rebanazombies). Yamaoka ha participado en la mayoría de juegos de la serie, ya sea como compositor musical o productor de la misma, por lo que ha estado íntimamente vinculado con este proyecto.

La música de Yamaoka es una mezcla de *Rock*, *Trip Hop* y *Dark Ambient* (siendo este último género el más notable), que ha dotado al videojuego de una atmósfera melancólica y escalofriante.

También hizo una lograda participación en las adaptaciones cinematográficas que captaron las miradas de quienes somos seguidores de esta historia desarrollada en los videojuegos.





Las Películas

Las versiones cinematográficas, al igual que su contraparte, contienen una gran cantidad de simbolismos, además de aprovechar la estética *gore*. La primera película fue dirigida por Christophe Gans y la secuela por Michael J. Bassett, en ambas el componente Da Silva - Mason es el eje rector que nos permite adentrarnos en el conflicto de West Virginia (donde se ubica el ***Silent Hill*** de las películas), y el culto religioso *The Brethren* quienes en su afán de cazar brujas queman a una inocente Alessa Gillespie.

La historia de la primera película se toma un par de licencias creativas, ya que sitúa a Rose mamá adoptiva de Sharon (Sherryl en el videojuego) en el terrible pueblo que rompe con las leyes de la física y comparte el mismo espacio con otras dimensiones; y no a su padre Chris Da Silva (Harry Mason en el videojuego) como originalmente sucede en la historia en la que se basa el *film*.

La segunda película está basada en la tercera entrega de los videojuegos y sitúa de regreso a ***Silent Hill*** a Heather Mason, hija de Chris Da

Silva, quien ha adoptado el nombre de Harry Mason, obligada por La Orden quienes han secuestrado a Harry para obligar a Heather a ir hacia ellos, pero obtendrá la inesperada ayuda de Vincent Cooper, quien también parece estar vinculado al misterio que representa **Silent Hill**.

Centralia *la Boca del Infierno*

El **Silent Hill** de la película está más inspirado en Centralia, una entidad municipal en Pennsylvania, esta comunidad minera data de 1841 y la extracción de carbón rápidamente se volvió el centro de la actividad económica del lugar, la parte terrible de la historia de este lugar empieza en 1962 con un incendio en el basurero que se encontraba en la boca de una mina abandonada, el incendio se propagó a una vena de una mina de carbón y a su vez se extendió por la red subterránea de minas.

El problema fue notorio cuando un niño cayó en una grieta y al rescatarlo se dieron cuenta que la profundidad de aquella fisura era de varios metros.

El lugar fue eventualmente evacuado por la dificultad que supone vivir ahí. Actualmente viven 12 personas que se han negado a irse a pesar de que las minas siguen ardiendo y por lo que se sabe tienen carbón suficiente para hacerlo otros 250 años más.

Las edificaciones se han dañado al punto de ser la mayoría inhabitables, lo irónico es que en el lugar las únicas construcciones que no sufrieron daño fueron los dos panteones y la iglesia.



Centralia la Boca del Infierno



*Isaac es profesor de Expresión Gráfica en el CCH Naucalpan, es gamer empedernido; en las noches de niebla carga una lámpara y un radio, por si a los seres de otra dimensión se les ocurre aparecer.



Más allá del sonido

Jésica Vianey Feria Hernández y C.F.H.*



En la actualidad el mundo de los videojuegos se ha vuelto más complejo, no sólo por la cantidad de juegos que se ofrecen, sino también por las temáticas y estilos que existen en el mercado. Los ahora llamados “Gamer’s” (jugadores de videojuegos) se enfrentan a decisiones que independientemente del tipo de juego, tienen que ver con la afinidad y/o compatibilidad de sus consolas o computadoras donde los correrán, sin pasar por alto la jugabilidad, libertad de juego, historia y calidad gráfica.

Hablando de la experiencia buena o mala que influirá directamente en el éxito o fracaso de estos juegos, los gráficos



son, si no el más importante, sí uno de los aspectos que influirán para continuar con la experiencia de juego.

Los motores gráficos (programas de diseño 3D para videojuegos) sirven para texturizar y programar los comportamientos de los objetos dentro de una escena como luces, reflejos, efectos especiales, etc. Es en esta parte donde el programador debe demostrar su creatividad y habilidad para crear ambientes más reales. Las compañías líderes en este ámbito son:

CRYTEK, motor gráfico "cryengine", reconocido en juegos como *Crysis* y *Splinter Cell*

EPICGAMES, motor "unrealengine", reconocido en juegos como *Gears of War* y *Skyrim*

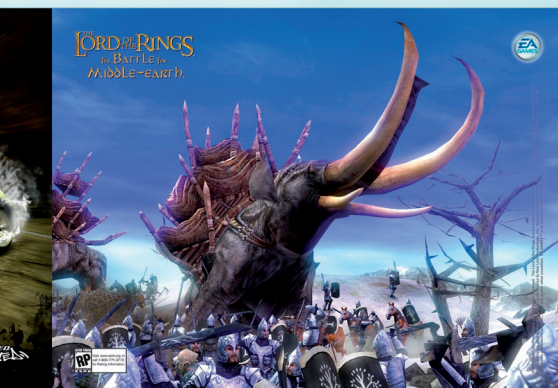
EA DIGITAL ILLUTIONS, motor "Frostbite", reconocido en juegos como *Battle Field* y *Medall of Honor*

*Jésica es estudiante de 5º semestre del CCH Naucalpan. Experta en consolas de videojuegos y le gusta coleccionar joystick (los esconde dentro de sus peluches).

Las compañías creadoras de videojuegos que utilizan estos motores son varias, pero actualmente, como líderes de mercado podríamos mencionar a:

EA Games, Ubisoft Montreal y Bethesda Games Studio.

Espero que esta información te sea útil para la elección de tu próximo juego y no olvides que detrás de un buen juego está un equipo de expertos que trabajan para que tu experiencia de juego sea inolvidable.





MI VIDA CON UN GAMER



Sandy Alhelí Arango Barajas*

-¡Hola nena!, ¿Cómo has estado?

-Muy bien, gracias.

-Oye, ¿quieres un trago?, yo invito-

-Tengo novio, lo siento.

-Vaya... y ¿a qué se dedica?

-Es gamer, escribe para una revista.

-¡Ah!, me cagan los gamers, no son nada.

-Y... ¿tu?, ¿a qué te dedicas?

-Yo estudio filosofía y trabajo en un bar. Yo sí tengo para invitarte un trago nena; y tú le invitas los tragos a tu novio supongo, jajajaja.

-No, el gana muy bien, lo que tú no podrías sacar ni en cuatro quincenas. Cuídate, hasta luego.

Del verbo jugar...

Gamer es el término para definir al tipo de jugadores que se caracterizan por jugar con gran dedicación e interés y por

tener una gama diversificada de conocimientos sobre videojuegos. En este caso al nombrar gamer, sabemos que juega en varias dimensiones y realidades y esto no significa que se desentienda de la realidad que vive; o eso quiero creer.

-Bien, pues me agrada comenzar una relación contigo.

-¿Me comentabas que tiene tiempo que no has salido con ninguna mujer? ¿Cuánto tiempo?

-Pues la verdad como cinco años.

-¿De verdad? ¡Cinco años!

-Sí, desde mi primer noviazgo...

-Y ¿por qué?, qué hiciste todo este tiempo?

-Jugar.

-Oh, vaya, y ¿qué más?

-Jugar.

Un día estaba con los amigos de mi novio, y platicando comentaban que la mujer de sus sueños tenía que ser delgada, de estatura más baja que la de ellos, cabello negro, lacio y largo con mechones verdes, piel clara, con un tatuaje en la espalda, que entienda a su novio, que le dé espacio, que comparta, que conviva con los amigos, que les lleve las chelas y que ¡lo mejor! sería que fuera *gamer*.



Todos me miraron con atención justo al enfatizar “gamer”, esperando una acción inmediata; yo, pensando bien las cosas, decidí quedarme callada y con una sonrisa contesté: “En sus sueños, yo no le llevo las chelas a nadie”.

No es que no nos gusten los videojuegos, de hecho en su momento nos entretenían, pero años después nos enfocamos en otras cosas.

-Amor, ven a la cama, te necesito.

-Voy, sólo esta partida y voy.

-¡Estoy desnuda!

-¡No manches! ¡Ya perdí!...

Mi vida a lado de un gammer pareciera frustrante desde el punto de vista de algunas mujeres; en seguida reproches:

No te hacen caso cuando juegan.

Las conversaciones tratan de videojuegos.

Cuando tomas con sus amigos, tienes que ver por cuatro horas cómo juegan.

Y en su cumpleaños tienes que pensar seriamente si regalarle o no un videojuego, sabes que lo hará feliz, pero también sabes que es como darse un tiempo.

Y no es que las mujeres queramos atención; pues somos muy independientes, pero llega un momento donde llegan a ser tan descuidados con todo, menos, claro, con sus juegos, que deseas

esconder alguno de sus favoritos debajo... de las almohadas...

Tampoco es que todo sea desastroso a lado de un *gamer*.

La verdad es que para mí en lo personal, amo y adoro a mi *gamer*; y esto es porque cuando tengo un problema, él, de la manera más realista, me plantea la solución perfecta (y dicen que viven en otros mundos); cuando hablo de diseño él me comenta acerca de las gráficas de los juegos, y cuando se reúnen para jugar con sus amigos siempre les gana a todos.



Lo mejor es, que cuando quiero leerle un párrafo de mi libro favorito, me escucha y pone en pausa su juego.

¡I love gamers!

Posdata: Nuestros hijos no tendrán Playstation, ni un Xbox hasta que yo lo decida...

Jean-Michel Tarre

en el Zénith

«el regocijo y la inocencia del adolescente»

Traducción de Adriana Pérez Zúñiga*



Conocido por un gran público desde “Oxígeno” (1976), Jean-Michel Jarre marcó las mentes con sus inmensos espectáculos al aire libre (al pie de las pirámides, en la plaza Roja). Hace una gira más clásica, “In-doors”, que lo llevó a Lille el 16 de octubre del 2010.

Esta es su primera y verdadera gira, ¿por qué ahora?

Esto corresponde a una idea que tenía desde hace tiempo: llevar la magia de los conciertos que he hecho en el exterior a espacios más controlados y compartir una proximidad diferente con el público. Pero desde hace cinco o diez años para atrás, las salas no estaban tecnológicamente adaptadas para recibir tales conciertos, lo que ha mejorado desde entonces.

Actualmente la música electrónica va incrementando sus escuchas y amantes del baile y uno de los precursores de estos sonidos es Jean-Michel Jarre, una leyenda viviente, sin él no se podría explicar este ritmo ni existirían grupos como Daft Punk, ni Ete o dj's como David Ghetto. Presentamos una entrevista realizada en octubre del 2010 en víspera de una gira en Francia.

¿Vino a verificar el Zénith de Lille como público?

Sí, quise hacer lo que muy pocos artistas hacen: visitar los lugares antes de producir para tratar de optimizar las cosas. Para esta gira, tengo ganas de revisar mis fragmentos y de proponer nuevas composiciones con

instrumentos que forman parte de la mitología, los sintetizadores analógicos de mediados del siglo pasado, que tienen una historia tan particular. Desgraciadamente, dejaron de ser fabricados a inicios de los ochentas, se quedaron en un período de botones. Y estoy convencido de que todavía tienen una vida por

delante, de tal manera que con el tiempo serán considerados como los Stradivarius de la música electrónica.

¿Tiene nostalgia?

No, no es un reflejo retro o nostálgico o vintage, es simplemente porque estos instrumentos tienen un sonido incomparable. Hoy todos los programas tienden a imitarlos, incluso a reproducir su aspecto, mientras que el sonido no tiene nada que ver. Tenemos cuatro en escena que forman parte de esta leyenda, pero también otros que no soportan la exposición al aire libre.

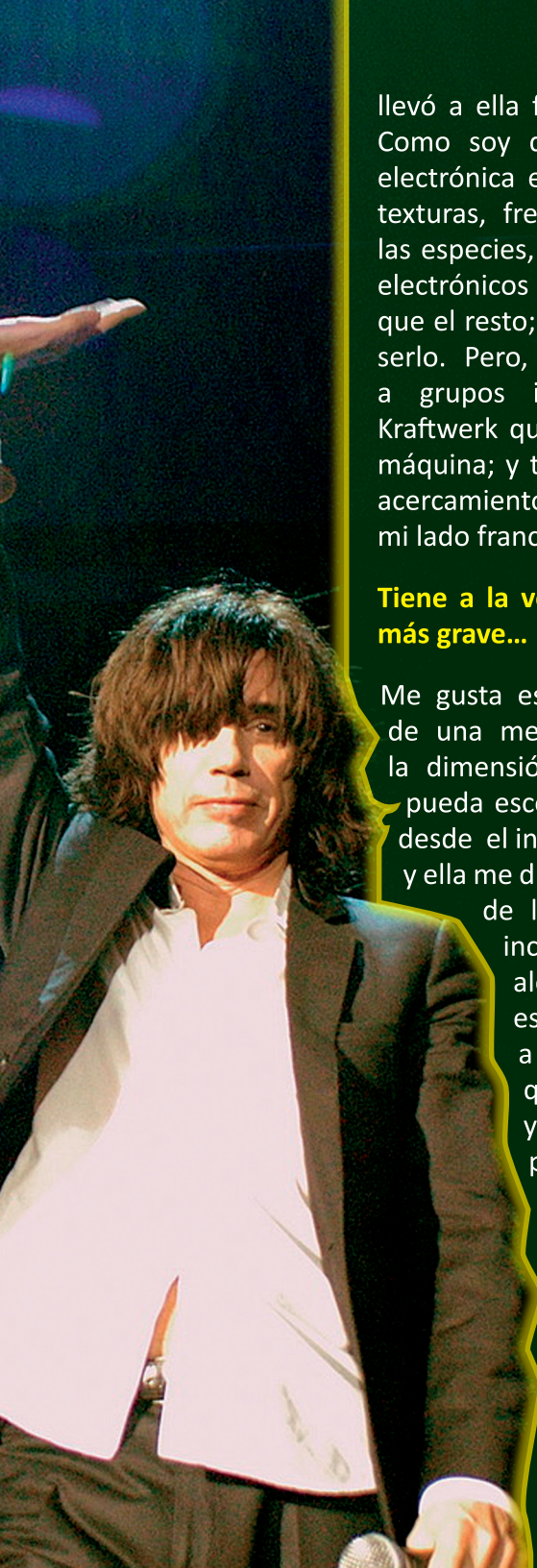
Nos imaginamos también la decoración y la puesta en escena.

Sí, hay una gran ambición de estar en una inmersión total en el plano de la escenografía, cosa que no puedo hacer desde el exterior por razones técnicas. Yo soy un gran amante de conciertos y me frustran las grandes pantallas en donde únicamente se ve al cantante en un primer plano, como si viéramos la tele. Quiero unir el lado directo y el de en vivo y pueden suceder imprevistos, accidentes y eso hace parte de la poesía del espectáculo en vivo.

Menciona la tecnología y la poesía, ¿son conciliables?

Hay un montón de ideas preconcebidas acerca de la música electrónica como que es fría, deshumanizada y robótica, mientras que es todo lo contrario. A mí lo que me

***Adriana es Lic. en Lengua y Literatura Francesa por la FFyL de la UNAM, es profesora de francés en el CCH Naucalpan.**



llevó a ella fue su lado sensual, orgánico. Como soy de Lyon, para mí, la música electrónica es como la cocina: es mezclar texturas, frecuencias, como se hace con las especias, los sabores. Los instrumentos electrónicos no son en absoluto más fríos que el resto; sin embargo, la música puede serlo. Pero, además trato de reivindicar a grupos ingleses o alemanes como Kraftwerk que hicieron una apología de la máquina; y también siempre he tenido un acercamiento más impresionista, quizá sea mi lado francés, mi lado latino.

Tiene a la vez un lado pop, ligero y otro más grave...

Me gusta esa mezcla de entre inocencia de una melodía de apariencia alegre y la dimensión trágica o melancólica que pueda esconder. Es uno de mis motores desde el inicio. Este año perdí a mi madre y ella me dio mucho. Era una gran heroína de la Resistencia, tuvo una vida increíble, era extremadamente alegre y dinámica, pero también escondía una gran melancolía a causa de su infancia, de lo que vivió durante la guerra, y durante su vida de adulto porque no recibió todo el amor que deseaba de mi padre...hay un sesgo entre lo que sin duda me transmitió y lo que me marcó.

¿Filmará los conciertos para sacar un DVD?

Empezamos desde las primeras fechas en Estrasburgo, en Liège y continuaremos a lo largo del año. Además vamos a filmar para hacer la primera película en 3D de la gira.

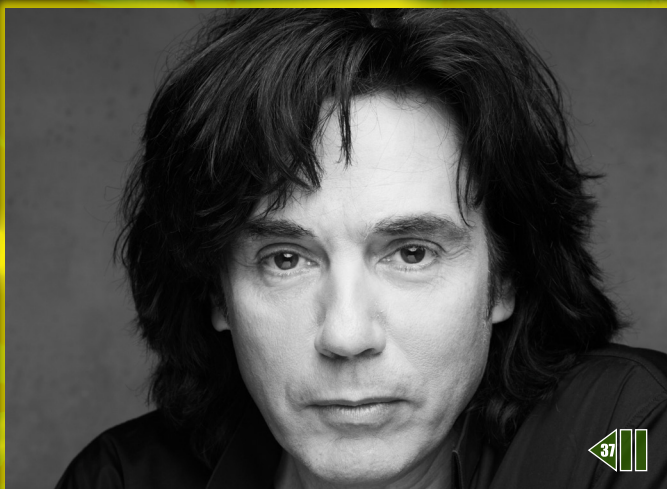
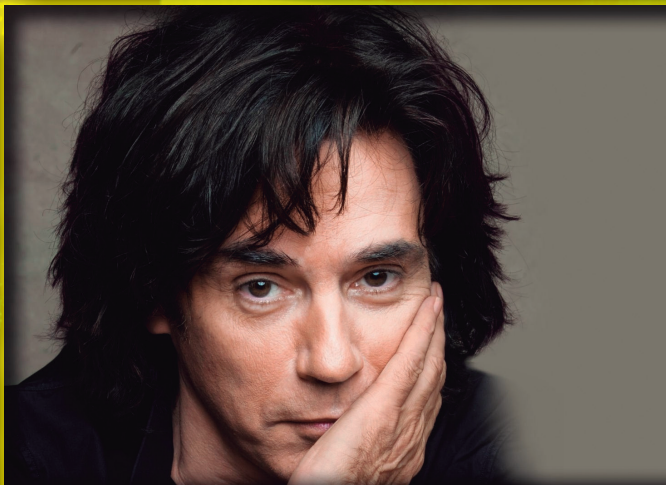
Es un pionero desde hace 35 años, ¿seguirá siéndolo?

No puedo concebir la aventura musical, la aventura del creador sin curiosidad sin tratar cosas nuevas, sin innovación. No es una estrategia o por un razonamiento, sino por el puro deseo de tener el regocijo y la inocencia del adolescente. El día en que ya no los tenga, lo dejaré. En realidad, un artista sólo dice una cosa en su vida, pero trata de mejorar su discurso y creo que es lo que finalmente intento hacer.

Si dicen que hace una música de atmosfera, ¿qué piensa?

Sí, pero pienso que en realidad sucede en todas las músicas. Lo que es particular y mágico, no es como una canción o el cine, la música no cuenta historias. Cada uno puede fabricar lo que quiera en su cabeza. Es interesante ver en concierto que hay personas que cierran los ojos.





D≡P≡CH≡ MOD≡

*Diego Armando Arias Balderas**





Los flecos grandes caminaban por las calles de Basildon Essex Inglaterra, eran los 80's y entre la multitud se escuchaban los acordes de "Heroes" del intenso **David Bowie**, lo importante no era en tanto la canción, sino quien la estaba cantando y cómo a partir de aquella voz, **Andy Fletcher, Vince Clarke y Martin Gore**, comenzarían los pasos agigantados, para que la música electrónica o música "futurista" diera camino a volverse un monstruoso robot que camina hasta nuestros días.

Kraftwerk ya manejaba los sintetizadores, un arma única cuando reinaban las guitarras eléctricas en el mundo de la música, y el "new romantic" era encabezado por bandas como **Duran Duran**. Ahí nacía "Composition of Sound", el pilar para que se formara Depeche Mode, con **Fletcher, Clarke y Gore**, quienes poco a poco se dieron cuenta que ninguno estaba contento con el nombre que tenían hasta llegar a la lógica, hacían sus maquetas dándole forma al sonido de su propia música, hasta que un día en el local de ensayo, con la mítica voz que ya les acompañaba, observaron una revista de moda que precisamente llevaba en su título el nombre definitivo de la agrupación.

Ya con meses de trabajo crearon *Speak And Spell* en 1981, disco que los llevó directamente a Londres y de donde se desprende "Just Can't Get Enough", el sencillo que ya los comenzaría a disparar a gran escala, su fama ya empezaba a propagarse del modo correcto, y generar grandes expectativas, lo que provocó en Vince la decisión de romper con el grupo y continuar su camino, el cual también ha sido muy impresionante, Clarke era el alma del

mismo, el compositor y las miras ya dejaban en claro que todos estaban listos para ver caer a DM, para verlo transformarse en un simple “one hit wonder”, fue entonces cuando el aspecto más duro, corrupto y la instintiva genialidad del especialista Gore levantaría al grupo.

Fue así como con el revólver en el cráneo nació “A Broken Frame” en 1982, con un baterista legendario en la banda, salido de un anuncio de “se busca” Alan Wilder, este disco actualmente es el que probablemente sea el material más infravalorado de la agrupación y del que la banda hablaría más tarde como su disco más flojo, pero sería fundamental para los discos más enormes de la banda. **Daniel Miller**, su productor, no perdía fe en ellos... afortunadamente.

La música que creaba DM se iba engrandeciendo y fue así como partieron de ser los favoritos de las madres de las quinceañeras, a convertirse en culto en Alemania. En 1983 nació “Construction Time Again”, un gran golpe grande por su contenido pseudo-socialista, en el que se nota totalmente cómo salían a las calles a grabar los sonidos de los aceros y las fábricas para “samplearlos” y crear canciones con fondos absolutos, de este disco se desprende “Everything Counts” uno de los *singles* más aclamados por sus devotos.

Pero su lado más canalla, más impresionante y perfectamente imperfecto sería trazado en el disco más maduro que habían creado, con un Gore en pleno disfraz *sado* y los demás miembros en un estilo de cuero, se forjó “Some Great Reward” en 1984, con el golpe masivo de “People Are People” y letras absolutamente rudas e ingeniosas como “Master And Servant” y el golpe a todas las amas de casa “Blasphemous Rumours”, Depeche Mode ya era amado u odiado, los sonidos eran industriales y, brincándose por primera vez



*Diego es un joven universitario colaborador de Fanátika. Afecto a la música que lleva tres décadas pegando duro.

un año de trabajo duro, saldría a la luz “Black Celebration” en 1986 respectivamente; la introspección en su música ya era masiva y fuese el año que fuese hasta nuestros días. Uno sueña con hacerse de un corte tipo militar como el que la voz magistral de la agrupación tenía en su look, con su voz absoluta **Dave Gahan** sería y es el *frontman* de la banda con su golpe y su voz, sin dejar a un lado el *punch* que tiene al bailar, y que le provoca el grito a más de una garganta femenina, “Music For The Masses” el golpe de perfección a las masas en 1987, el perfecto “Violator” de 1990 con “Personal Jesus” y “Enjoy The Silence” con su rosa roja en el fondo negro, con DM en lo más alto y las chamarras de cuero, las cruces y la devoción respectiva con “Songs Of Faith And Devotion” de 1993 y el estilo Grunge a todo lo que daba y la respectiva salida de Alan para que saliera “Ultra” en 1997 y “Exciter” en 2001, para llegar a los trajes slimfit y lentes negros en “Playing The Angel” con el single “Precious” del 2005 y adoptando ese estilo en “Sounds Of The Universe” en 2009 y su reciente “Delta Machine” en este año, Depeche Mode ha sobrevivido e influenciado a nuevas bandas y DJ’s desde **Coldplay** hasta **Dash Berlin** o géneros diferentes como **Rammstein** y su cover a “Stripped”, el padre de la música electrónica según la BBC de Londres y una de las bandas Británicas mas importantes a escuchar dejan en claro dos cosas: la primera que son un pilar absoluto de la música electrónica y que tendrán devotos absolutos por todas partes del mundo y la segunda que las páginas no me alcanzarían para relatar las hazañas, conciertos, videos y anécdotas de una banda que ha vivido por muchos años y tiene su paso asegurado a la inmortalidad, Depeche Mode, el “Halo” de la música electro en grandes rasgos, el “Personal Jesus” de sus creyentes.

MÚSICA ELECTRÓNICA

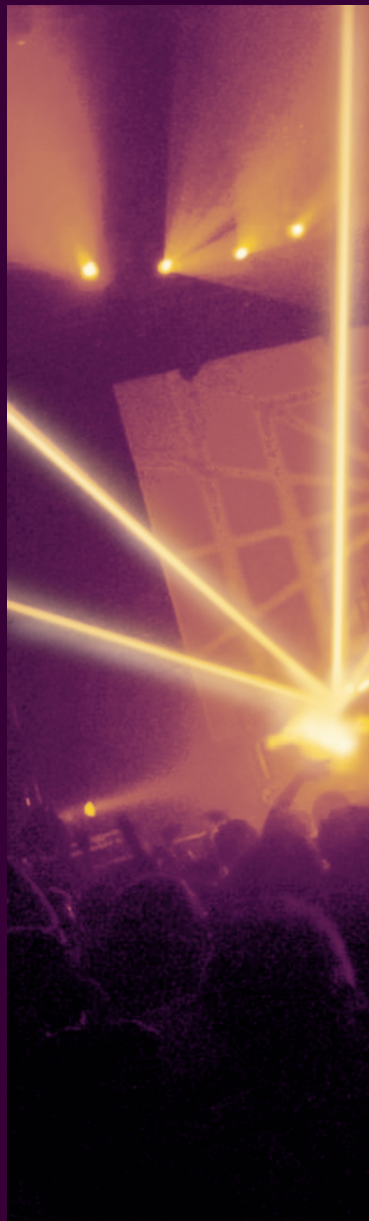


*Carlos Alberto Pérez Padilla**

La música electrónica es la que emplea, para su producción e interpretación, instrumentos electrónicos y tecnología musical del mismo tipo. En general, puede distinguirse entre el sonido producido utilizando medios electromecánicos de aquel producido utilizando tecnología electrónica. Ejemplos de dispositivos que producen sonido electromecánicamente son el telarmonio, el órgano Hammond y la guitarra eléctrica. La producción de sonidos puramente electrónicos puede lograrse mediante aparatos como el theremin, el sintetizador de sonido y el ordenador.

Este tipo de música se asoció en su momento exclusivamente con una forma de música culta occidental, pero desde finales de los años 60, la disponibilidad de tecnología musical a precios accesibles permitió que la música producida por medios electrónicos se hiciera cada vez más popular. En la actualidad, presenta una gran variedad técnica y compositiva, abarcando desde formas de música culta experimental hasta formas populares, como la música electrónica de baile.

Aquí una selección de los mejores DJ's del 2013: **David Guetta, Tiësto, Skrillex, Avicii, Deadmau5, Swedish House Mafia, Armin Van Buuren, Steve Aoki, Sebastian Ingrosso, Afrojack, Paul Van Dyk, Hardwell, Bingo Players, Zedd, Nicky Romero, Nervo, Daft Punk, Calvin Harris, Dimitri Vegas, Benny Benassi, Knife Party, Bob Sinclair y Martin Solveig.**





*Carlos es alumno de nuevo ingreso del CCH Naucalpan. Los DJ's que más disfruta son Avicii, Steve Aoki, Nicky Romero y Swedish House Mafia.





***Jonathan es alumno de 5o semestre del CCH-
Naucalpan, le gusta la música experimental
colombiana y las paletas picosas de elotito.**

EL HOMBRE SIN ROSTRO

*Jonathan Periañez Fernández**

Rumbo a mi hogar, caminando por la calle, en una noche tan oscura que la mas mínima luz resplandece como un rayo de sol. Me percaté de unos pasos TOC, TOC , tras mirar hacia atrás, percibo que un hombre vestido de negro me sigue; yo trato de apresurar el paso hacia mi casa, pero la veo distante, cada vez mas lejos.

Nuevamente miro atrás, ya no está. Un alivio recorre todo mi cuerpo, devuelvo la mirada al frente y de pronto esta ahí, justo enfrente; no tenía rostro, en su lugar estaba una oscuridad tan, pero tan profunda que me atrapó al instante, no me podía mover, estaba completamente inmovilizado, a tal grado que ni parpadeaba. En el momento en que lo hice, ya estaba cruzando la calle, noté que no tenía pies, pero se podían escuchar sus pasos TOC, TOC.

Me proponía a seguirlo pero, de la nada un caballo negro me arrojó a un metro de distancia, curiosamente no me dolió ni en lo mas mínimo, ese caballo arrastraba una carreta roja, tan roja que parecía que estaba envuelta en llamas, el conductor era él, el hombre sin rostro. Con su mano derecha me señaló hacia "abajo" y continuó su camino hasta desaparecer en la oscura noche. Cuando recobré la conciencia, miré lentamente hacia abajo y me di cuenta del por qué no me acercaba a mi casa, ni siquiera un poco, estaba muerto. Que por qué digo esto, ¡Ya no tenía pies! En ese momento invadió a mi ser una paz que no había sentido cuando estaba vivo.

Séptima de Beethoven

Segundo Movimiento

Elisa Parra Flores*

Es idóneo cuando busco equilibrio emocional, cuando hay en mí angustia, cuando el corazón deja sin lugar al hipotálamo.

En brazos de Beethoven, espero que cure de mí, que atienda mi mal... Voy consumiéndome ante él y por él, entre sus brazos estoy, en una angosta línea de limitantes emociones.

Sus sonidos caen en mí, como la bellaca lluvia de esta tarde... Acarician mi interior, recordándome esas enamoradas miradas que rasguñan mi enigmático silencio de cuatro tiempos; raspan como dudas entrampadas, duelen como la desconocida sonoridad inexistente de lo que muestras ante mí.

Quedo sin aliento, enmarañada en sonidos de desequilibrio y angustia existencial... Con su primer acorde, distorsionado, en una entrada inescrutable, prometedora y un infatigable *crescendo* de cellos y violines, que va directo a un clímax apasionante, confuso. Describe cuando emerge amor entre dos personas, se atraen, hay complicidad, se rinde el uno con el otro; se festejan en amor... para morir en un continuo final que desconoce consolación.



*Elisa, querida de escritos, amante de la música y disfrutante del CCH Naucalpan.

ME GUSTA EL GAMECUBE

*Iván Quintanar y los Dinosaurios Espaciales**

Me gusta el **Game Cube**,
puedes tener trofeos muy poderosos,
Yoshi saca la lengua,
sale **Bowser** y echa fuego si no se mete a un huevo.

Todos se pegan entre sí.
Lo que me encanta, si tu amigo empata,
y no mete pata, destruye a todos.
¡Suelten los toros sobre mí!

A mí me gusta el **Game Cube**
porque luchas y todo eso.
Sacas poderes, y cuando se puede,
llegas a un nuevo fin.

Y además esa voz está súper,
y cuando te caes, auch, auch,
hay estrellas que te dan mucha vida.

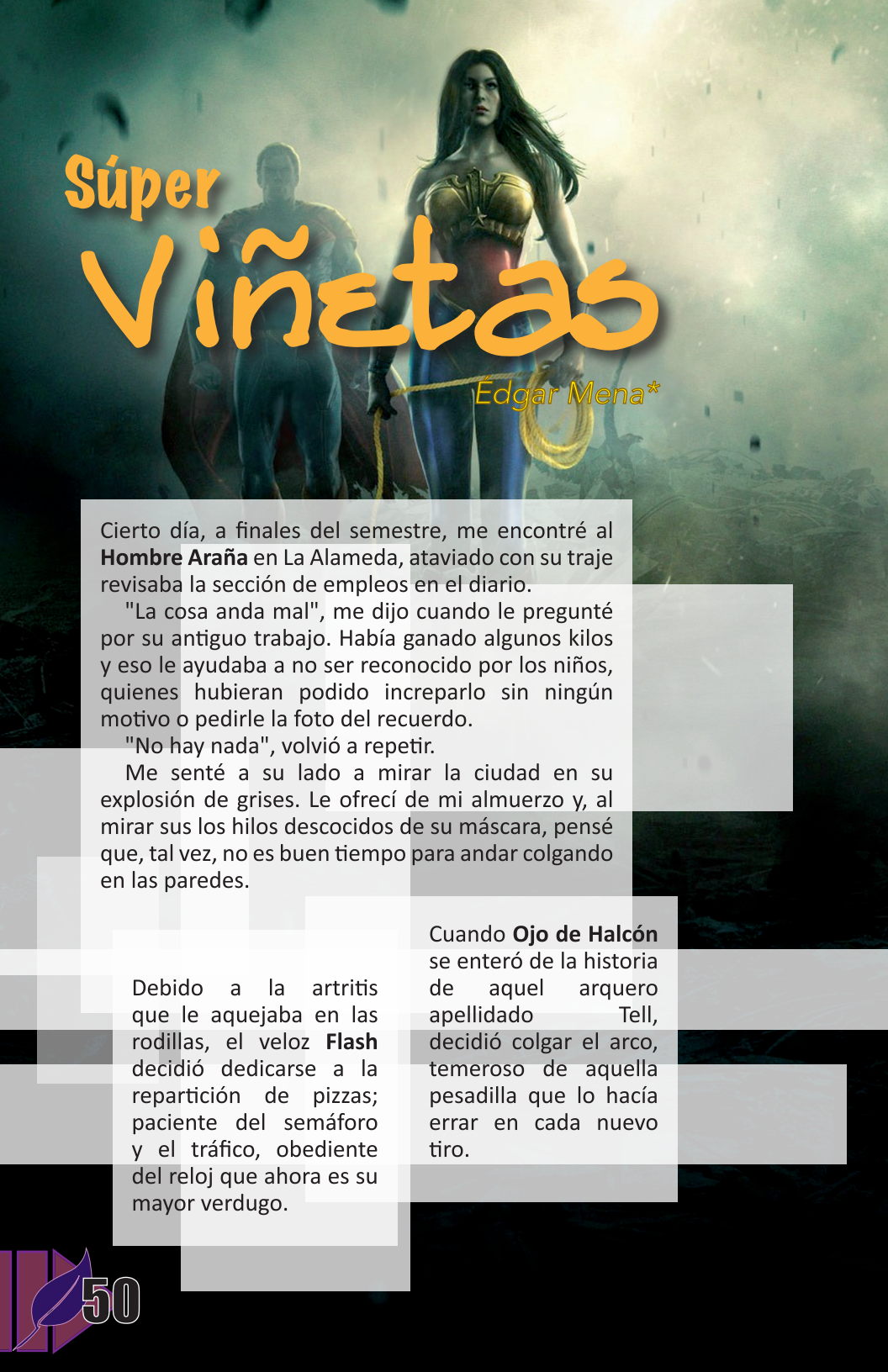
A mí me gusta el **Game Cube**
porque luchas y todo eso.
Sacas poderes, y cuando se puede,
llegas a un nuevo fin.

*Iván compuso esta canción a los seis años. Actualmente quiere estudiar en el CCH-Azcapotzalco; le va a los Pumas; y quiere estudiar Ingeniería en Computación para dedicarse a programar videojuegos: es un gamer de hueso auriazul y le gusta volar como a Luigi.



Me gusta el Gamecube





Súper Viñetas

Edgar Mena*

Cierto día, a finales del semestre, me encontré al **Hombre Araña** en La Alameda, ataviado con su traje revisaba la sección de empleos en el diario.

"La cosa anda mal", me dijo cuando le pregunté por su antiguo trabajo. Había ganado algunos kilos y eso le ayudaba a no ser reconocido por los niños, quienes hubieran podido increparlo sin ningún motivo o pedirle la foto del recuerdo.

"No hay nada", volvió a repetir.

Me senté a su lado a mirar la ciudad en su explosión de grises. Le ofrecí de mi almuerzo y, al mirar sus los hilos descocidos de su máscara, pensé que, tal vez, no es buen tiempo para andar colgando en las paredes.

Debido a la artritis que le aquejaba en las rodillas, el veloz **Flash** decidió dedicarse a la repartición de pizzas; paciente del semáforo y el tráfico, obediente del reloj que ahora es su mayor verdugo.

Cuando **Ojo de Halcón** se enteró de la historia de aquel arquero apellidado Tell, decidió colgar el arco, temeroso de aquella pesadilla que lo hacía errar en cada nuevo tiro.



*Édgar es profesor de TLRIID y, en sus ratos libres, se pone en forma para convertirse en superhéroe.

Recuerdo aquella épica y última batalla del **Capitán América**. Aún conservaba entera su determinación y su paciencia. Lástima que sólo esperaba en la fila de los veteranos de guerra que pugnaban por su cheque de pensión.

Enorme **Hulk**, tan verde y solo, se prepara para su última serie de press militar. Con la idea de que todos lo miran, se concentra. Realiza, sin embargo, una mediocre ejecución y, preocupado, mira a su alrededor; para fortuna suya, el único testigo limpia las gotas de sudor que siempre quedan en el piso.

Cuando no salía en televisión, el viejo **Hulk**, enorme y solo, verde, daba clases de lectura y redacción en mi escuela. Amable y siempre preocupado por el diálogo. Todos atentos, sin chistar, nunca nos atrevimos a llegar tarde por miedo a que se enojara.

Una vez tuve una novia dedicada a la nutrición. Nunca pude constatarlo, pero ella aseguraba que entre sus pacientes más asiduos estaba **Cyborg**, aquel superhéroe mitad humano y mitad robot. Como buena profesional de su trabajo, nunca quiso comentarme más detalles, sólo se limitaba a decirme que, por su avanzada edad, le recomendaba una dieta rica en omega tres, salmón, cacahuates y demás antioxidantes.

Museo Universitario del Chopo



unam
donde se construye el
futuro

FANATIXA
REINVENTANDO EL MUNDO CON NUEVOS OÍDOS

